
PlayStation
CIVILIZATION II
シヴィライゼーションII
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

目次 CONTENTS

For Japan Only

プレイヤー 1人

メモリーカード

SLPS 01735



guide
入門編

1 はじめに

新しくゲームを始める時には、舞台となる架空世界の地形がランダムで作製されますので、毎回異なるマップで楽しむことが出来ます。

●ゲームソフトの起動方法

プレイステーション本体にディスクをセットし電源を入れて下さい。プレイステーションのロゴ画面に続きオープニングムービーが始まります。オープニングムービー中にボタン（コントローラの全てのボタンに対応）を押すとオープニングムービーが終了しスタート画面が表示されます。

●スタート画面の説明

「NEW GAME：スタート」…初めてゲームを行うときや、新たにゲームを行うときに選択します。

「LOAD GAME：ロード」…記録したところから始めるのに選択します

「BEGINNER：ビギナー」…初心者用に最初の設定画面をガイダンスに従い、選択するモードです。

「HALL OF FAME：ホールオブフェーム」…これまでプレイヤーが成し遂げた栄誉の記録（過去の成績）を確認することができます。

●データのセーブ、コンティニュー

ゲームデータのセーブとロードは、メインメニューの「ゲーム」コマンド中「セーブ」を選択することでできます。1つのゲームデータはメモリーカード10ブロックを使います（栄誉の殿堂を入れると11ブロック）セーブしたところから始めるときは、スタート画面で「LOAD GAME」を選択して下さい。

このゲーム中または解説書にて説明されている世界観及び主義・思想に関しての定義は、あくまでも本ゲームだけの限られた解釈です。



入門編

●コントローラの説明



●ゲームの目的と流れ 「シヴィライゼーションⅡ」でのゲームクリアとは？

宇宙競争に勝つか、世界を征服するか。

「シヴィライゼーションⅡ」は紀元前から21世紀までの壮大な時代にわたって自らの文明を発展させていくゲームです。ゲームの最終目標は2つの選択肢があります。「宇宙競争に勝ち、他の惑星を植民地にすること、もうひとつは敵文明をすべて滅ぼし世界統一を成し遂げることです」

●文明の発展には都市が重要

「シヴィライゼーションⅡ」の世界では、都市を基盤にゲームが進行していきます。都市では建造物だけではなく、開拓者などのユニットを生産します。生産可能なものはその時に自分の文明が持っている技術により異なります。ゲーム序盤では低いレベルの技術しかなく、生産できるものも限られています。文明が発展してくるに従い例えば、「火薬」の技術を開発すると「マスケット兵」が生産できるようになります。

●ゲーム終了の条件

ゲーム終了する「A.D.2020年」までに敵を全部滅ぼすか宇宙移民に成功すればゲームクリアです。自分の都市が全滅するか、ゲーム終了年度までに目的を達成できなければクリア失敗です。終了年度前に敵が先に宇宙移民に成功した場合でもゲームは続けられますが、得点は加算されません。

2 初心者でもわかる「シヴィライゼーション2」の進め方

初心者の方は、進め方の手順に戸惑うかもしれません。この進め方で、おおまかな手順をつかんだら「解説編」を参考に進めて下さい。

1：難易度、文明、民族の選択

スタート画面で「BEGINNER」を選択すると、難易度を設定する画面になります。「勝利の女神」のガイダンスをよく読んで、各項目を選択しましょう。

2：開拓者ユニットを動かし「ターン終了」

ゲームが始まると開拓者のユニットが現れます。これがプレイヤーに最初に与えられた「開拓者ユニット」です。矢印を動かし、好きな方向へ1つ進んでみましょう。自動的に行動が終了しますので、メインメニューの「ターン終了」を選んで次のターン（1ターンは時代によって変わり1から50年）に進みましょう。開拓者ユニットが2つある場合は、同じように移動させ「ターン終了」して下さい。（ここでは開拓者が1つとして進めます）

3：最初の都市をつくる

2のようにして開拓者を移動させ「ターン終了」、また移動させ「ターン終了」と繰り返し、都市を建てるのにふさわしい場所」についたら「インスタントアドバイス」情報によりメッセージが表示されます。「ここは都市をつくるのに最適な土地です。メインメニューから「都市」を選択しましょう」このメッセージに従い、都市をつくりましょう。

4：都市で民兵ユニットをつくる

都市を建設すると、その都市で生産するユニット、建造物などを表す画面に切り替わります。画面下のコマンドバーより「ユニット変更」を選択します。内務大臣のアドバイスが表示されますが、ここはカーソルを方向キーで、「民兵」に合わせて○ボタンで決定します。コマンドバーの「終了」を選択し同様に決定します。これでマップ画面に戻ります。

5：ユニットができるまで「ターン終了」を繰り返す

マップ画面に戻ったら、メニューの「ターン終了」を選び、ターンを終了させましょう。民兵ユニットができるまで他にすることはありませんので、「ターン終了」を繰り返して下さい。

6：民兵完成、次につくるユニット・建造物を決める

民兵ユニットが完成しました。点滅しているはずです。○ボタンを押し、ユニットコマンドの「防御」を選びます。2つめの民兵ができるまで「ターン終了」を繰り返しましょう。民兵が完成するとマップ画面の都市上に現れます。都市情報画面の「ユニット変更」コマンドで変更しない限り、民兵が生産され続けますのでそのまま「ターン終了」を選択、決定して下さい。いま完成した民兵は、外敵に備えて防御させましょう。

7：ユニットを動かしマップ探索、開拓者を作る

2つめの民兵ができたら、今度は開拓者ユニットを作りましょう。都市にカーソルをあわせ、○ボタンで都市情報画面に切り替えます。コマンドバーより「ユニット変更」を選択し、ここで開拓者を選んでマップ画面に戻ります。次に民兵を移動させ未開の地域を探検させましょう。※全てのユニットに何らかの命令をしていないと「ターン終了」出来ません。

8：どの技術を開発するか選ぶ

しばらくすると、どの技術を研究すればいいのかを選ぶ画面が現れます。「インスタントヘルプ」機能により、どの技術を選択すべきか教えてくれます。ほとんどの技術は2つの技術の掛け合わせから生まれています。つまり、突然、ある技術が欲しくなっても、それに必要な技術がないと開発することはできません。新しい技術を手に入れることで、新たなユニット・建造物を作ることが出来るようになります。

9：他の民族と接触したら

都市に敵民族のユニットが近づいたり、自分のユニットが敵の都市に近づくと使者が会見を申し込んできます。会見では技術の交換や平和条約の調印などができます。断ると戦争になる場合もあります。自分のユニットが敵の都市やユニットがいるスクエアに入ろうとすると戦闘になります。

10：開拓者で都市周辺を開拓しよう

開拓者ユニットが完成した後は、兵舎などの建造物や都市を防御するユニットなどを生産しましょう。都市では1度に1つのものしかできませんが、いったん作り始めたものを途中で変更することはできます。但しペナルティーが課せられる場合もあるので注意して下さい。次に開拓者を都市の周辺に移動させて「灌漑」「採掘」「道路」などで都市の生産力を上げましょう。

11：新しい都市を建設

最初の都市の規模が3～4に増えたら開拓者ユニットを移動させ、第2の都市をつくりましょう。都市と都市の間は近すぎても遠すぎてもダメなので、よく考えて適切な場所を見つけましょう。「インスタントアドバイス」では、移動中にメッセージにより「都市を建設するのに最適な場所」を教えてくれます。第2の都市も同じようにユニットや建物を作り発展させていきましょう。ここで注意したいのは、ユニットなどの生産は都市ごとに命令を出す必要があるということです。次々と都市をつくり繁栄させていけば、偉大なる統治者への道は間違いないでしょう。

3 都市のしくみ〈マップ画面〉

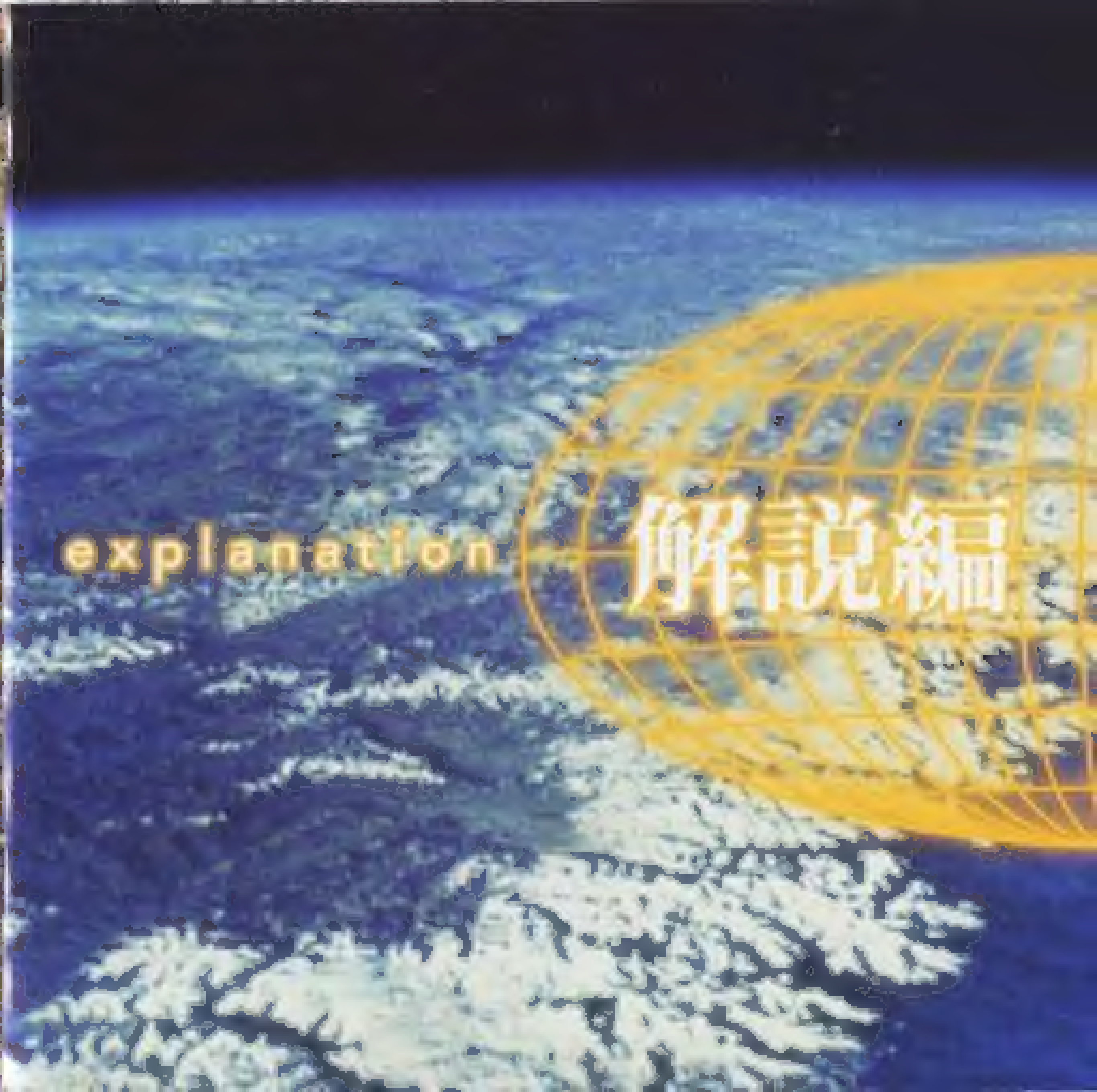
都市では市民によって毎ターン食糧、資源、交易（お金）が生産されています。それらはユニットや都市の維持のために消費されて、残った分が蓄積されていくのです。余剰分は人口増加、ユニット、建造物の生産、技術開発や贅沢品（市民を幸福にする）国家予算にまわされます。その割合はメインメニューの王政コマンド中「税金」で変更できます。このように「生産－消費＝余剰→さらなる発展」というシステムで都市は動いています。

◆市民とスペシャリスト



試しにシンボルのあるスクエアにカーソルを合わせ○ボタンを押してみましょう。するとシンボルが消え、上のボックスの市民の右側に白い顔にサングラスをかけた人物（エンターティナー）が現れます。このように生産に従事しない市民は、エンターティナーなどのスペシャリストとなり、別の働きをします。ここでシンボルのないスクエアを選び、○ボタンを押すとシンボルが現れ、エンターティナーは市民に戻り生産に従事することになります。このように市民を自由に配置する（生産に従事させる）ことができるのです。初めはなるべく食糧生産の多い地形へ配置し、人口を増やしていきましょう。都市にカーソルを合わせて○ボタンを押すと、その時の基本的に最適な配置になります。人口が増えたり、ユニットが都市を離れると、市民の一部が「不幸な市民」へと変化してしまうことがあります。「不幸な市民」の数が「幸福な市民」の数を超えると、内乱が発生し、ユニットなどの生産がストップしてしまうので、満足な市民に戻す必要があります。




explanation
解説編

4 ゲームスタート

新しくゲームをするときは「NEW GAME」を、前の続きからゲームをするときは「LOAD GAME」を選びます。「HALL OF FAME」(栄誉の殿堂)を選ぶと過去の成績を見ることができます。

①難易度の設定

ゲームの難易度は、やさしい「酋長」からとても難しい「天帝」の6レベルに分かれています。

②文明の数と民族

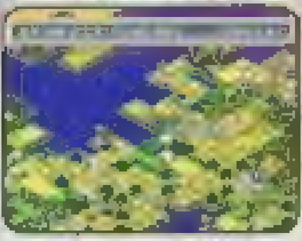
文明数とは、自国とコンピュータのあつかうライバル民族(国)を含めた数です。多くなるほど接触する機会も増え、戦争も激しくなりますが、文明数が多いからといって難しくなるわけではありません。次で決める民族はプレイヤーの民族のことです。21種類から好きなものを1つ選んで下さい。

改名のしかた

「ゲーム」コマンドの「オプション」で改名できます。方向キーで文字の種類と文字を選びます。「戻る」は1文字消去、「決定」を選ぶとその名前に決まります。

5 マップ画面とメインメニュー

①マップ画面



◆ステータスウインドー

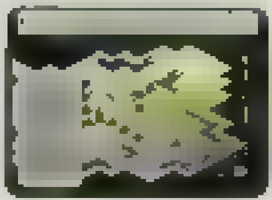


A:年代／現在の年代。BC(紀元前)もしくはAD(紀元後)で表されます。(1ターンは時代によって変わり1～50年)
B:配分／現在の税金・科学(技術開発)・贅沢(贅沢品の生産)の配分の割合
C:人口／プレイヤー国の総人口
D:国庫／現在使える金額
E:フラスコ／現在研究中の技術の進行度(水色→緑→黄→赤)
F:汚染ゲージ／現在の環境汚染の度合い(暗い赤→明るい赤→黄→白)

ユニット/土地情報画面

アクティブユニット（行動可能な状態）にカーソルが位置していればその情報を表示します。スタートボタンによりON/OFFの切り替えが可能です。この状態でR1・L1ボタンを押して行くと次々とマップ上の各アクティブユニットにジャンプして行きます。ユニットを素早く確認したいときに活用して下さい。それ以外であれば、そのカーソルの位置した情報を表示します。この状態でR2・L2ボタンを押していくと各都市にジャンプします。都市を素早く確認したいときに活用して下さい。

2 メインメニュー



ユニットがアクティブになっていない状態で○ボタンを押すと現れるメニューで、交易の配分率を決めたり、ゲームの設定、セーブなど様々なことができます。

ゲーム

●オプション：各種設定を変更できます。

「敵ターン終了通知」「敵の移動をスライド表示」「インスタントアドバイス」「チュートリアルヘルプ」「王座の間の改装」「外交画面の表示」「高官会議の表示」「シヴィロペディアを詳しく表示」「七不思議の映像表示」「カーソルの斜め移動」「BGMの選択」「マップの背景表示」「指導者の名前変更」

●セーブ：ゲームをメモリーカードへ保存します ●ロード：メモリーカードに保存したところからスタートできます
●引退：ゲームを途中で終了できます ●終了：ゲームを強制終了させます

王　政

●税金：交易の税金・科学・贅沢品の配分を変更できます ●王座の間：王座の間を見る事ができます
●都市検索：選択された都市のあるマップ画面を表示します ●革命：政治形態を変更する時に選択します

アドバイス

●高官会議：高官会議を開催したいとき選択します ●防衛大臣：自国が有するユニットを表示します。損出ユニットも表示（□ボタンで切替え） ●外務大臣：外交官を派遣します ●内務大臣：自国の各都市のレベル・市民の状態を表示します。都市を選択するとその都市の都市画面になります ●通商大臣：交易状況と建造物の維持費を表示します ●科学大臣：現在開発中の技術とすでに獲得した技術が表示されます

世　界

●七不思議：この世界で現時点までに実現された七不思議を表示します ●上位5都市：世界各地で発展している上位5都市を表示します ●現在の得点：プレイヤーの現在の得点を表示します ●国勢調査：政府支持率や国民幸福度など自国の状態を表示します ●宇宙船：他国も含めた建造中の「宇宙船」の情報です

シヴィロペディア

技術、建造物、七不思議、ユニット、政治形態、地形に関する各詳細を説明しています。

ユニット

マップに存在している全ユニットを表示します。各ユニットを選択すると、そのユニットのいるマップ画面を表示します。

都市

自国の全都市を表示します。各都市を選択すると、その都市の都市情報画面を表示します。

6 都市のはたらき

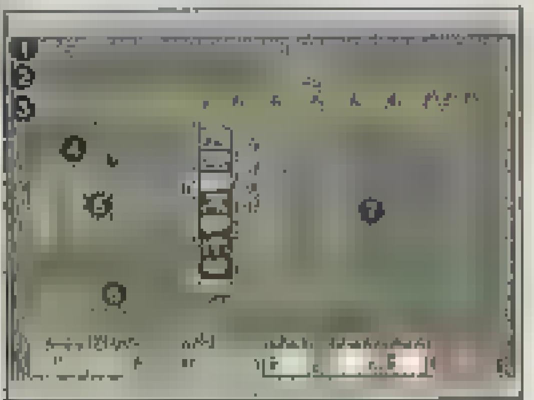
都市はこのゲームの中心となるもので、都市を成長させ繁栄させることは勝利への近道です。

生産のしくみ

開拓者ユニットから都市ができると、都市周辺20スクエアの範囲に市民が配置されて食料、資源、交易の生産が始まります。そしてその3品目からさらに市民、ユニット、建造物、新しい技術などが生み出されていきます。

都市情報画面

都市の内部を表す画面です。画面下に各コマンドバーが表示されています。



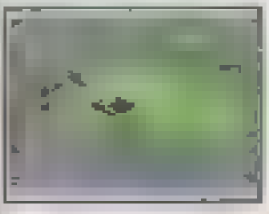
コマンドバー

1 都市名 2 都市の人口 3 都市にいる市民の状態 4 現在生産中のユニット、建造物、七不思議 5 生産中ユニット、建造物、七不思議に消費された資源量 6 多いほど[illegible]が発生しやすい 7 すでに建造されている建造物、七不思議

コマンドバーの説明

1 購入 生産中ユニット、建造物、七不思議の残り必要資源を国家予算から購入します。2 変更 生産中ユニット、建造物、七不思議を変更します。3 経済情報 都市の市民の状態や食料貯蔵状態などを表示。4 ユニット情報 その都市に所属しているユニット、駐在しているユニットを表示します。命令の変更等ができます。5 幸福 建造物などによる市民の状態の変化を表示。6 改名 都市名を改名できます。7 眺望 都市の風景を見ることができます。8 終了 都市画面を終了します。

市民情報画面



都市の市民(人口)の数と状態を表しています。1人が1人口ポイント。状態は都市の幸福度によって変化します。下の都市スクエアマップに配置されない市民はスペシャリストとしてここに表示されます。マップのカーソルを方向キーの上下でスペシャリストの市民を選んで㊥ボタンを押すと、エンターテイナー、徴税人、科学者の3タイプに切り替えることができます。



エンターテイナー　徴税人　科学者

都市スクエアマップ

都市を中心として生産可能なスクエアと生産状況を示すマップ。ここに市民を配置して食料、資源、交易を生産します。方向キーでマップにある建物などのシンボルを選んで、市民をスペシャリストに切り替えたり、他の地形に配置することができます。赤い四角は、そこが他の都市スクエアと重なっていて利用できないことを示しています。

食料貯蔵庫

貯まっている食料の総数。生産して余った食料は毎ターンここに貯まっていき、足りないときはここから引かれます。食料が一杯になると人口が増え、都市レベルが上がります。

生産ステータスバー

上から順に食料、交易、税金、贅沢品、科学、資源の各ターンの生産状況を示しています。

●食料 左の数字が生産数、右は余剰(不足)している数 ●交易 左の数字が生産数、右は汚職数 ●税金 交易に対する割合と生産数 ●贅沢品 交易に対する割合と生産数 ●科学 交易に対する割合と生産数
(10分の1税 中世ヨーロッパにおいて国王・教会が農民から徴収した税金のこと。封建主義の場合のみ発生します)
●資源 左の数字が生産数、右は余剰(不足)している数 ●維持 交易を結んだ都市の数やユニット維持にかかる資源数です。政治形態によって変わります ●汚職 資源の無駄遣いの数。政治形態によって変わります

注:食料貯蔵庫が空っぽのとき、食料が不足すると開拓者や人口(市民)が1つ減ります。また資源が不足するとユニットが1つ消えてしまいます。

生産の増加と汚職

都市の生産は、都市周辺の地形を改良する、生産を上げる建造物をつくる、政治形態をよりよいものに変えることで相対的に上がっていきます。また、汚職は交易から収入を減らすマイナス要因です。

7 建造物と七不思議

建造物を建てると、生産をアップしたり、不幸な市民をなくしたりすることができます。ただその効果はあくまでもその都市だけです。それに対して七不思議はプレイヤーに大きな利益をもたらす特別なものです。

建造物の維持費と売却

建造物を建てると七不思議、宮殿、防衛施設以外は建造物ごとに毎ターン維持費を払わなければなりません。維持費は国庫から自動的に引き落とされ、払えないときは建造物が自動的に売却されます。なお、この売却は1ターンにつき1都市で1回行うことができます。

建造物の売却のしかた

都市情報画面で方向キーの上を押すと、建造物にカーソルがいきます。リストから売却したい建造物を選ぶと「売却する」「売却しない」と出ますので、選択してください。売却金は国庫にすぐ入ります。

七不思議の生産

七不思議の生産もほかの建造物と同じですが、どの七不思議もゲーム中に1回しかつくれないので、他の国が完成させたらその七不思議は二度とつくることはできません。

七不思議の破壊・無効化

時代が進み新しい技術が開発されると、七不思議のなかには効果がなくなるものがでてきます。また都市が破壊されてなくなると、そこにある七不思議も同時に消えてしまいます。

8 ユニット

ユニットは、未知の地形の探検、都市の防衛、ライバル国との外交や戦争など、ゲーム中のあらゆるシーンで活躍します。それぞれの特徴をよく知ったうえで、目的にあったユニットを無駄なく生産するようにしましょう。

ユニットの種類

ユニットは大きく分けると戦闘や輸送を主におこなう「軍事ユニット」と、それ以外の働きをする「特殊ユニット」の2つに分けられます。また、ユニットには攻撃力、防御力、移動力、耐久力、火力の5つの能力値があり、これを見れば戦闘時の強さや1回に移動できる距離がわかります。

a 軍事ユニット

他国やほかのユニットの輸送や市民の不満を抑えるときなどに使い、陸上、艦船、航空の3タイプがあります。政治形態によっても変わる維持費として毎ターン資源を使い、所属の都市から離れると市民を不幸にすることもあります。

b 特殊ユニット

都市を造る開拓者（エンジニア）、外交に関係する外交官、スパイ、貿易路を開くキャラバン、輸送車の6つです。外交官、スパイとキャラバン、輸送車はいかなる政治形態でも資源を必要としません。6つとも共通するのは不幸な市民をつくらないことです。

ユニットメニュー

アクティブユニットを選ぶと表示されるメニューです。すでに行動が終わっているユニットには実行できません。

■略奪：今いるスクエアで、他国の鉱山、灌漑設備、道路などを破壊させて損害を与えます。

■帰還：自動的に自国の都市へ移動させます。都市を選択して下さい。

■本国都市へ：ユニットを最寄りの自国の都市に強制移動させます。

■所属都市：ユニットを支援する都市を変更します。これを実行するには、そのユニットが現在所属している都市以外の都市にいることが条件です。

■空輸：「空港」のある都市にいるユニットを「空港」のある他の都市へ移動させます。空輸は1ターンで1つのユニットに対してのみ実行できます。

■降ろす：船に乗っている全てのユニットに対して上陸や他の船へ乗り換えできるようにします。この場合、上陸する時は陸地スクエア、都市スクエア、または自国の船に隣接していなければなりません。

■防御：ユニットに防御態勢（防御力が50%アップ）をとらせるときに選ぶ。ユニットの防御態勢を解除したい時は、あらためてカーソルでそのユニットを選ぶ。

■歩哨：ユニットをその場所にとどまらせる場合に選びます。「活動状態」の命令を与えられるか、敵のユニットが隣にくるまでこの状態を続けます。

■解散：ユニットをゲームから除外させます。除外したユニットは2度と復活できません。

■保留：そのユニットの順番を飛ばして次のユニットへ移ります。カーソルでほかのユニットを選んでも同じ。

■行動終了：ユニットに何もさせたくない時に選びます。次のターンには普通に順番が回ってきます。

●以下は開拓者（エンジニア）ユニットだけに表示される命令です。

■都市：新しい「都市」を建設します。選ぶとそのスクエアで開拓者は都市に変わります。

■道路・鉄路：そのスクエアに「道路」や「鉄道」を通します。ただし、鉄道はすでに道路がないと通れません。また、河川には「橋梁建設」の技術が開発されるまで道路は通せません。道路があると地形の移動コストは1/3、さらに交易も1つ増えることがあります。鉄道はユニットが移動するとき移動力を消費しません。このスクエアの生産力を50%アップさせる効果があります。

■灌漑：そのスクエアを「灌漑」し食糧生産量がアップするようにします。平地・草地・丘陵・ツンドラ・砂漠以外では選べません。灌漑には数ターンがかかります。また、技術が発達すると「農地」より上位の「開墾」ができるようになり、更に生産力を向上させます。

■採掘：そのスクエアを「採掘」し資源生産力がアップします。丘陵・山岳・砂漠・湿地以外では表示されません。採掘には数ターンかかります。

■要塞：そのスクエアに「要塞」を作ります。完成までには数ターンかかりますが、要塞で守るユニットは防御力が2倍になります。また、都市同様、複数のユニットが一度に破壊されることはありません。

■平地・草地・森林・山岳：そのスクエアの地形を数ターンかけてメニューで選んだ地形に変えます。開拓者とエンジニアではできることが異なります。このとき特殊な資源はなくなります。

■航空基地：開拓者（エンジニア）のいるスクエアで「航空基地（飛行場ではない）」の建設をします。航空基地を建設したら航空ユニットが給油や修理のために着陸できます。

■汚染浄化：そのスクエアの汚染を「浄化」します。数ターンかかります。

■鉱山：採掘ができるので豊かな原材料を生産できます。

■移動・近隣都市・休憩・防衛・保留・行動終了：通常ユニットと同様です。

♪移動

ユニットは移動力を使ってマップ上を移動します。あるスクエアへ入るのに必要なポイントは地形によって違い、たとえ移動力が余っていても次のスクエアに入るだけのポイントが残っていないときは、そこで移動は終了し、次のターンまで待たなくてはなりません。

♪行動の順番

ターンが始まると、プレイヤーは順番にユニットへ命令を出すことができます。順番の回ってきたユニットは点滅していて、1つのユニットの行動が終わると、次のユニットへ自動的にその表示が移っていきます。こうして全ての行動可能なユニットへ命令を出し終えると、ターンを終了します（ターン終了を選択できる）。

「保留」と「行動終了」

途中で順番を変えて違うユニットを先に動かしたいときは、「保留」を選んで順番を飛ばすか、先に動かしたいユニットをカーソルを使ってマップ上で選びます。また、R1・L1ボタンでも残っているアクティブユニットにカーソルを移すことができます。また、ユニットに何もさせたくないときは「行動終了」を選べば、そのターンの行動を終了させることができます。

防御

防御の命令を出されたユニットは、そのスクエアに簡易防御陣地を造り、そのスクエアの防御能力を強化します。解除するまでいつまでも防御しています。

都市で防御しているユニットをアクティブにするには

都市情報画面の「ユニット情報」コマンドでユニットを選択し、「命令の取り消し」「アクティブにする」「アクティブにして都市ディスプレイを閉じる」のいずれかでできます。

b 地形の影響

陸上ユニットが移動するときは、地形によって移動ポイントを消費します。ただし、道路や鉄道に沿って移動すれば地形は無視できます。航空ユニットは、地形に関係なく1スクエアを1ポイントで移動できます。艦船ユニットも海上を1スクエア1ポイントで移動します。

● 道路　どんな地形でも、移動ポイントは1/3ポイントになります。

● 鉄道　どんな地形でも、移動ポイントは全くかかりません。

[illegible]

陸上ユニットはふつう陸上だけしか移動できません。海上を移動するのは、艦船ユニットで「海上輸送」されているときに限られます。艦船ユニットは、海岸や海に面した都市を除き、内陸に移動することはできません。航空ユニットは陸・海どちらでも移動できますが、1〜2ターンで自国の都市、航空基地、航空母艦にいないと燃料切れで墜落し、消えてしまいます。

支配地域

ユニットや都市は、その周囲8スクエアに支配地域を持っています。そして外交官とキャラバンを除くすべての陸上ユニットは、敵の支配地域から敵の支配地域へ直接移動はできません。ただし、敵の支配地域に自国の都市がある場合は、その都市へ入ることやそこから出ることだけは許されます。

陸上ユニットを輸送できるのはガレー船、帆船、ガレオン、フリゲート、輸送艦の5種類のみです。航空ユニットを輸送できるのは航空母艦だけです。

陸上ユニットを船に乗せたいときは、隣接する艦船ユニットへ移動するだけです。これは移動中のどの時点でも構いません。

陸上ユニットを上陸させるには、まず艦船ユニットが海岸か都市にいる状態で、ユニットメニューから「降ろす」を選びます。これで輸送中のユニットへ移動の順番が移り上陸できます。また、艦船ユニットを陸上に進めようとすると「ユニットを降ろしますか」と聞かれるので「上陸する」を選択すると上陸します。複数乗せている時は1度○ボタンでキャンセルしてから乗せた順を選ぶと、どれを動かすか選べます。上陸は艦船ユニットの移動の途中でしかできません。また、敵ユニットや都市のあるスクエアへの上陸はできません。ただし海兵隊ユニットは例外です。

戦闘

あるユニットが敵のユニットのスクエアに入ろうとすると、戦闘になります。戦闘の結果は双方の攻撃力、打撃力、防御力により、互いにダメージを受け、耐久力がゼロになった段階でそのユニットが取り除かれます。勝った方のユニットが何のダメージも受けないということは稀です。特殊な場合を除き、受けたダメージは移動せずに休憩（防御）行動終了すると少しずつ回復していきます。

■地形や防御施設の効果

防御側のいる地形は戦闘に影響し、山岳や森林などの地形で守っているとその防御力はアップします。航空・艦船ユニットはどんな地形にいようと防御力は変化しません。また、攻撃側には地形は関係ありません。城壁のある都市や要塞にいる防御側ユニットの防御力は、どんな地形でもそれぞれ2倍、3倍として計算されます。

ユニットが戦闘の時、どんな状態かで違います

移動力を使い切ったユニットは攻撃できません。また、道路を利用して攻撃をかけた場合、ユニットの移動力の残りが1より少ないと攻撃はできますが攻撃力は下がってしまいます。余った移動力がある状態で攻撃したユニットは、その移動力分だけ連続して攻撃できます。

陸上ユニットが防御態勢をとっていると防御力は50%アップする。防御態勢はユニットメニューの「防御」を選択。

兵舎がある都市で生産されたユニットはベテランユニットとなり、攻撃・防御力とも50%アップします。また、戦闘で勝ったときにもベテランになるときがあります。

…ユニットがいるとき

そのうち最大の防御力を持つユニットが防御をすることになりますが、戦闘の結果、そのユニットが負けると、そのスクエアにいた全てのユニットが消えてしまいます。ただし、都市防衛、要塞のときは例外として1ユニットずつ破壊されます。また輸送中の艦船ユニットが敵から攻撃されたりして沈んだ場合は、運ばれているユニットも同時に失われます。当然、運ばれているユニットは輸送中の攻撃や防御はできません。

都市への攻撃

防御側ユニットがいない都市を攻撃側の陸上ユニットが攻撃すると、その都市は占領され、ただちに攻撃側のものとなります。防御するユニットがいる場合は、攻撃側はまずそのユニットと戦わなくてはなりません。都市の防衛戦では防御側のユニットが負けても、そこにいるすべてのユニットが消えることはありません。負けたユニットはひとつずつ取り除かれます。また城壁のない都市が陸上、航空ユニットに攻撃されると人口ポイントが1減ってしまいますが、艦船ユニットの攻撃では人口が減ることはありません。人口が1の都市の場合は消滅してしまいます。

戦闘は基本的には同じタイプとしかできませんが、次の例外があります。

陸上ユニットは艦船ユニットが海岸や都市にいる時は攻撃できます。潜水艦以外の艦船ユニットは、海岸の都市や陸上ユニットを攻撃することができます。これによる特別な補正はありませんが、このときも負けると艦船ユニットは消えてしまいます。

航空ユニットは陸上、艦船ユニットや都市に攻撃を仕掛けることができます。基本的には通常ユニットから航空ユニットに攻撃を仕掛けることはできません。

特殊攻撃

核ミサイルと外交官、スパイはふつうの方法とは違う攻撃ができます。

核ミサイルが敵の都市やユニットに攻撃をかけると、ミサイル自体の消滅と同時にそのスクエアを中心として核爆発が起きます。爆発が起きると、中心スクエアとその周りにいるすべてのユニットが取り除かれ、都市の人口も半分に減ってしまい、さらに中心とその周りの広い地域が汚染されたスクエアに変わります。この核ミサイル攻撃を防ぐにはSDI防衛システムを造るしかありません。

[illegible]

外交官、スパイが敵ユニットのいるスクエアに入ろうとすると、ユニットの買収を試みることができます。表示された金額を払って買収すると、そのユニットは寝返ってすぐに味方ユニットとして使えます。この買収金は首都から遠くにいるユニットほど安くなります。

9

世界中には、プレイヤーのライバルとなる指導者に率いられた文明がいくつもあり、彼らと接触することで外交や貿易をすることができます。しかし、それが常に利益を生むかどうかは、すべてあなたの外交手腕にかかっています。

外交は、ほかの国のユニットと接触したとき、指導者の使者との会談というかたちで始まります。会談をするかどうかは普通コンピュータ側が決めますが、どうしてもプレイヤー側からもちかけたい時は、アドバイスメニューにある「外務大臣」で「使者を送る」を選択します。

そのときの相手の機嫌により大きく左右されます。また互いの文明と他の文明との力関係によっても変わります。

出された提案を受諾するかどうかはプレイヤーの自由です。但し、政治形態が共和制や民主主義では条約関係の提案はたとえプレイヤーが「ノー」を選んでも議会で拒否されてしまうので選択の余地はありません。

外交官は大使館を設置したり暴動を先導するなど、ほかの軍事ユニットとは違う特殊な行動ができます。また「スパイ活動」の技術を開発したらユニット生産で外交官ユニットに代わって「スパイ」ユニットが生産可能になります。「スパイ」はいくつかの点で「外交官」よりも優れています。警備している都市へ潜入し、特定の技術や目標とする施設を破壊させることも可能です。行動も移動力3と俊速です。また、スパイは敵の都市に核兵器を仕掛けるという特殊な能力をもっています。

他の国の都市に入ろうとすると、メニューがでてくるので、そこから行動を選べます。

その国の情報がわかる大使館を置くことができます。

他の文明の都市の都市画面を見ることができます。調査後、外交官は消滅しますが、スパイはそのままです。

外交官の場合はランダムに決定されます。また、その外交官は消滅します。1つの都市からは1つの技術しか盗めません。スパイはどの技術かを選択可能です。盗む技術を選択した場合、スパイが逮捕される可能性が高くなり、逮捕されるとスパイは消滅します。成功した場合、逮捕を免れベテランに昇進し、近くの自国の都市に帰還できます。スパイは何度でも同じ都市から盗む事ができますが、2度めからは選択はできなくなり、また逮捕される危険も高くなります。

技術を盗む場合と同じですが 外交官でも同じ都市に何度も仕掛けることができます

スパイだけが実行できます この目的は敵の都市の人口を1減らすことです

これはスパイを敵の都市に送り込んでそこで核ミサイルと同じ威力の核爆発物を爆発させる機能 この場合はSDI防衛システムでも防げないところが 核ミサイルよりも優れています

敵のユニットを買収する場合に実行します ただし 民主主義の文明ユニットは買収されません

敵の都市全体を買収して味方につけます

内乱を起こして費用を2倍払えば 国際事件になりません

都市はキャラバンを使って離れたほかの都市（自国 他国どちらでも）と貿易ができます

キャラバン（輸送車）ユニットは 敵の都市も含むどの都市とも そこに入れば貿易ルートを確立できます

キャラバンの到着時にもらえるボーナスとその後 毎ターンごとに収入があります 1つの都市が確立できる貿易ルートは最高3ルートまでです

キャラバンを七不思議生産中の自国の都市へ移動させると貿易の代わりにその生産を助けて早める事ができます
注 外交官 スパイ 探検隊 キャラバン 輸送車は敵の支配地域に関係なく移動できます

食料を他の都市に運ぶことで 食料不足を解消したり 都市の成長を早めることができます

10 地形の効果

地形は都市の生産やユニットの移動、戦闘に大きな影響があります。地形の効果をよく考えて適切な場所に都市やユニットを配置しましょう。

1 生産の時の地形効果

地形を改良して生産力アップ

開拓者またはエンジニアを使って地形を改良するとそのスクエアの生産量がアップします。エンジニアは開拓者の2倍の早さで実行します。改良には次の4種類があります。

灌漑

草地、丘陵、平地、ツンドラ、砂漠でできる。これにより食料生産力は向上します。そのスクエアの境界線の1辺でも水源（海、河川）のある地形、もしくは灌漑済みの他のスクエア（対角線は除外）と接していれば灌漑できます。

採掘

砂漠、丘陵、山岳、極地で可能。鉱物資源をフルに活用できるようになります。

道路

道路を建設するとその地形スクエアの移動ポイント消費量が1/3に軽減されます。但し隣接するスクエアがすでに道路になっていて、そこから移動してきた場合に限られます。

鉄道

鉄道を建設すると、その地形スクエアでは移動ポイントが全く消費されません。また資源の生産力も50%は向上します。

2 地形そのものを変える

改良ではなく違う種類の地形に変えることもできます。不毛の地形を生産性のある地形に変換するには近代的な設備と技術が必要です。「爆薬」が発見されると、このメニューが「エンジニア」ユニットで使えるようになります。

3 改良などのしかた

開拓者、エンジニアを目的の地形まで移動させます。順番が回ってきたらユニットメニューから「灌漑」の命令を出します。そのままで数ターン（地形の種類や命令により異なる）待つと地形が変わります。

4 特殊地形スクエア

特殊資源が表記されると、そのスクエアの経済的価値は大幅に向上します。

b 移動の時の地形効果

陸上ユニットが移動する時に使う移動ポイントは地形ごとに決まっていてポイントが足りない時はその地形には入れません 道路や鉄道がある地形の上をユニットが移動する時は 下の地形を無視して普通より速く移動できます 艦船ユニットは海洋と海岸を 航空ユニットはどんな地形の上でも1スクエアを1ポイントで移動できます

[illegible]

地形効果を受けるのは防御側の陸上ユニットのみで 攻撃側や航空 艦船ユニットはどこにいようと効果は受けません

11 革命と政治

政治形態はその国の生産力や外交を左右する重要な要素です スタート時は 専制政治 ですが革命をおこすと新しい政治形態を選ぶことができます

革命をすると

ある政治形態から違う政治形態に変わる時はメインメニューで 王政 コマンドの 革命 を選び 国を一時的に無政府状態にしなければなりません このままだと生産が止まってしまいますが 革命から数ターン後には次の政治形態を選ぶようオプションが現れるのでそこで選択します

2 政治形態

革命中の無政府状態は除いて全部で6種類です スタート時の 専制政治 以外は全てユニットや建造物と同じように技術開発をしないと選べません

専制政治

統治者は絶対的権力を握っています 統治者の意志は軍隊によって実力行使されるので 人々はもっぱらそれに従って生活しなければなりません 経済の自由や個人の自由競争が厳しく制限されているので 生産性は最も低くなります ただし 圧倒的な支配力を握っているので 戦争は比較的容易に指揮できます

君主政治

絶対的支配とまではいきませんが 統治者は上流市民による貴族政治に基づいて決断を下します 少なくとも貴族階級にはある程度の経済的自由が与えられるため 潜在的な生産力は 専制政治 よりも高くなります 封建臣下たちは 王権を守るために尽くす義務を負いますが場合によっては生産活動の負担を免れます

共和政治

統治者は、配下の都市を基に形成された都市国家群を支配します。各都市のそれぞれが自治国家でありながら、同時に統治者が支配する共和国の一部に組み込まれています。人々は自分たちの要請に基づいて統治者に統治してもらっているものと見なします。個人の自由と経済の自由がしっかりと与えられているので、貿易収益は大きく伸びます。上院は統治者の外交政策を審議し、統治者の決断をくつがえす権限をもっています。大衆は軍事衝突を好まないので、政府は軍隊を支出する費用を全額負担しなくてはなりません。

共産主義

共産主義は、資源と生産施設を個人の私有物ではなく社会全体の財産と見なす、理想的に調整された政治形態です。共産主義社会では、労働もまた社会に平等に共有される財産とされるので、労働による利益は必要に応じて分配されます。このような体制のもとでは、全ての人々が平等で、階級差別は排除されます。共産主義の基本的な考え方は遠くプラトンの時代からありましたが、現代の共産主義は、カール・マルクスとフリードリッヒ・エンゲルスが「共産主義宣言」の中で説明した政治システムとして知られています。

原理主義

原理主義は、宗教観に根差した主義や教義を持つ政治形態です。他の形態と大きく異なり、政治と宗教が一体化されています。その原理主義者は自らの宗教の熱心な支持者です。国民全体が同じ理念を持って行動するので、このゲームでの軍事力はかなりのものになります。

民主主義

統治者は、近代「民主主義」のもとで選出された首相として文明を治めます。人々は、統治者は自分たちの意志で選ばれたのだという認識をもっています。このような政権のもとでは、与えられる自由が大きいので、経済生産にとっても貿易にとっても絶好の場となります。しかし同時に、人々は経済生産が人々の生活水準の向上のために正しく費やされているかということに非常に強い関心を持っています。統治者が下した外交政策のいずれにも上院の審議にかけられ、戦争を招きかねない政策は必ず反対されます。軍事力を維持するには政治的、経済的に大きな負担がかかります。

12 市民と暴動

領土拡張や建造物の生産ばかりが指導者の務めではない。都市に住む市民の不満をよく知り、それを解消する政策を立て、暴動がおきないようにすることが指導者として必須です。

1 市民が不幸になるしくみ

どんな都市でも市民ははじめ 満足 した状態からスタートします ゲームが進み人口が増えたりユニットが都市を離れると 市民は一定の割合で 不幸な市民 に変化します そしてこの数が多くなると 暴動 はその都市で暴動が発生します

a 不幸になる理由

人口増加 ある一定の人口数になると それから先に増えた市民は初めから全て不幸な市民になります
軍事ユニット 共和制や民主主義を選んでいるときは 所属の軍事ユニットが都市から離れたり航空ユニットを生産すると不幸な市民が発生します 1ユニットにつき共和制は1人 民主主義は2人

b 暴動の発生

不幸な市民の数が幸福な市民の数 満足な市民ではない を上回るとその都市では 暴動 がおき 全ての活動 スクエアやユニットの生産など は止まってしまいます

2 市民を幸福にするもの

不幸になった市民を元に戻したり満足な市民を幸福にする方法は次のようなものがあります これらを組み合わせて都市を安定に導きましょう

a 贅沢品

贅沢品はメインメニューの 王政 コマンド 税金 で決められた割合で 交易から毎ターン作られます 贅沢品2つで 満足な市民1人を幸福な市民か 不幸な市民1人を満足な市民に変えます これは交互に行われています 満足な市民から変わっていきます

b いろいろな建物

寺院 大聖堂 競技場や七不思議のいくつかは 不幸な市民を満足な市民 戻すのに大きな効果があります

c 政治形態とユニット

専制政治 君主政治 共産主義の政治形態を選んでいる時は都市にいる攻撃力1以上の軍事ユニット1つで不幸な市民を満足な市民に変えることができます

d エンターテイナー

都市情報 でスクエアマップからはずされた市民をエンターテイナーにすると交易とは別に贅沢品を増やすことができます

3 スペシャリスト

市民の中で生産のために都市スクエアマップ 配置されない者は 一般の市民とは区別されて スペシャリストとして市民の欄に表示されます スペシャリストには エンターテイナー 徴税人 科学者 の3タイプがいてそれぞれ異なる働きをします

スペシャリストの働き

●エンターテイナー 1人いると贅沢品が2つ増える ●税金徴収人 1人いると税金が2つ増える
●科学者 1人いると科学生産が2つ増える

13 技術の開発

都市の成長、ユニット、建造物の生産と並んで、このゲームの重要なポイントとなるのが技術の開発による文明の進歩です。新しい技術はあなたの国をかならず繁栄させるでしょう。

1 技術のつくりかた

スタートを除いては、どんな技術もゼロから生まれることはありません。技術は各都市の交易収入の内から「科学」に割り当てた分を、毎ターン積み重ねることで完成します。目的の技術に必要な分だけ科学生産が貯まると新しい技術を獲得した報告がでます。

技術の発展のルール

ほとんどはベースとなる2つの技術があって、そこから新しい技術が1つ生み出されます。

開発のスピードアップ

技術の開発をスピードアップしたい時は、都市が作る科学の量を増やせばいいのです。科学は各々の都市の交易全体を増加させるか、メインメニューの「王国」コマンド「税金」で「科学技術」の割合を多くすることで増加します。また科学者や図書館や大学等をつくると特に科学だけを増やすことができます。

2 開発しないで手に入れる技術

スタートの時にはすでに技術をいくつか持っていますが、これは選んだ国によって変わってきます。またゲームの初期には小部族の村に入ると、まだ知らない技術が手に入ることがあります。このほかにも外交での交換や外交官を使って技術を盗むことで、他の国から新しい技術を手に入れることができます。敵の都市を占領した時にも手に入れることができます。

3 新しい技術の影響

新しい技術ができると次のようなことが起こります。（何が起こるかは作った技術によります）

解説編

14 [illegible]

都市が発展してくると、新しい問題として「環境の汚染」があがってきます。汚染は生産力を低下させる「公害」を発生させたり、もっと悪い結果である「惑星の温暖化」にも結びつくので決して無視はできません。

1 汚染のもと

汚染の原因は、都市で生産される資源に関係する工業廃棄物と人口増加が生む生活廃棄物です。

● 工業廃棄物

資源が生産されるほど大量に生み出されます。

● 生活廃棄物

「工業化」の開発以前は関係ありませんが、この技術ができたあとは大きな要因になります。「大量生産」「プラスチック」ができたら影響は大きくなります。

2 公害の発生

汚染が進み公害がおきると、都市の周辺にあるスクエアのどれかが「汚染スクエア」に変わり、そこでの全ての生産は半減します。これは浄化されるまで戻りません。

3 浄化や予防

汚染スクエアの「汚染浄化」は開拓者とエンジニアだけができます。終われば、また汚染前と同じように生産ができます。また都市に「公共交通機関」や「水力発電所」などの「環境にやさしい建造物」をつくることでも汚染確率を下げて公害を防ぐことができます。

浄化のしかた

開拓者（エンジニア）を汚染スクエアまで移動させます。順番が回ってきたらユニットメニューから「汚染浄化」を選びます。しばらくすると地形は元に戻ります。

[illegible]

いろいろな理由で汚染スクエアが9以上になると、こんどは惑星自身の変化である「温暖化」を引き起こす可能性が高くなります。温暖化になると水位が上昇し、海岸の砂漠、平地、草地は沼地に、森林は密林へ変わります。また内陸でも砂漠が増えます。ただし、いつ、どこがどれだけ変わるかは決まっていません。

15 宇宙船と移民

このゲームの最終目的のひとつとして、アルファ・ケンタウリ系のある惑星への宇宙移民があります。宇宙船の建造は国をあげての事業ですが、成功すれば偉大な国として歴史に名を残します。

1「アポロ計画」と宇宙船

他の惑星へ行くためには専用の宇宙船が必要になります。宇宙船の建造は世界中のどこかの都市（他の国でも構わない）で、七不思議の「アポロ計画」が完成すると可能になります。

2 宇宙船の構造

普通のユニットなどと違い、宇宙船は「船体構造体」「コンポーネント」「モジュール」などの各種の部品を生産し、それを組み立てていくことで完成します。

3 宇宙船の発射と得点

宇宙船は一度飛び出すともう取り消しができません。発射する時はデータ画面の発射ボタンを押します。後は到着の報告を待つだけです。

得点の得方

惑星に到着すると移民人数によって得点が入ります。多くの市民を乗せて目立つ大きな宇宙船ほど得点は高くなります。

データ画面

メインメニューの「世界」コマンド「宇宙船」で確認できます。



解説編

16 イベント

ゲーム中におこるイベントは、ほとんどがプレイヤーの足を引っ張る災難ですが、感謝祭のように、思ってもないボーナスをもらうようなお得なイベントも用意されています。

1：バーバリアンの襲来

ゲームをしていると突然都市の近くに現れる軍事ユニットが「バーバリアン」です。彼らはライバル国のユニットではないが、プレイヤーの都市やユニットを攻撃したり略奪を行います。

a：発生する場所

バーバリアンは海岸やまた探検していないスクエアから出現します。ただし、都市のスクエアマップ内には出現しません。

b：退治と身代金

普通の戦闘のように軍事ユニットで攻撃することでバーバリアンは退治できます。また「バーバリアンの王」だけは攻撃すると捕らえたことになり身代金100－150Goldが手に入ります。

2：感謝祭

このイベントは都市の生産にプラスになるもので、不幸な市民がいない人口3以上の都市で、満足した市民の数より幸福な市民の数が多くなると発生します。

感謝祭の効果

●無政府状態：何もおこらない
●専制政治：3以上の生産をするスクエアでも生産数が下がらない
●君主政治、共産主義：交易のあるスクエアで交易数が1増加
●共和制、民主主義：食料があれば都市レベルが1増加

17 栄誉の殿堂

ゲームが終了するとプレイヤーの得点が計算されて記録されます。この得点が記録された場所が「栄誉の殿堂」（Hall Of Fame）です。

栄誉の殿堂

栄誉の殿堂にはプレイヤーの過去のゲームから文明ランクの高かった国トップ3と今回のプレイまでが登録されています。この文明ランクはゲームの得点と難易度によって決められるので難易度が高いほど少ない得点でもランキングは上になります（セーブされるのはトップ3までです）。

《特別な技術効力》

「株式会社」を発見すると、都市の生産活動の焦点を利潤の追求に合わせることができます。都市の市民たちは「資本」という都市施設（に相当するもの）を「建設」し、それを売って税収を得ることができます。

「民主主義」を発見すると、都市に「裁判所」があれば、1人の満足した市民を「幸福」な状態にすることができます。

「電子工学」を発見すると、「闘技場」は通常3人の不幸な人を満足な状態にするところを、4人の不幸な市民を満足な状態にすることができます。

「核融合」を発見すると「原子力発電所」のメルトダウンの危険性がなくなります。更に、宇宙船の「推進コンポーネント」が29%パワーアップします。

「沿岸航海術」発見すると「ガレー船」ユニットが海上で遭難する危険性が少なくなります。

「原子力」技術を獲得すると、すべての艦船ユニットの移動ポイントが1増えます。

他の文明に先駆けて「哲学」を発見すると、同時に（その時点で獲得可能な）もうひとつの技術を「自由に」獲得できます。

「冷蔵」技術を発見すると灌漑済みの地形を農地に改善できます。さらに「スーパーマーケット」を建設すれば農地に変わった土地の食料生産高が50%向上します。

「神学」を発見すると「大聖堂」の効力が高くなります。「大聖堂」は、各都市につき通常は3人の不幸な市民に満足を与えることができるのですが、その人数が4人に増えます。

特別な効力にマイナスの働きをするものが1つだけあります。「共産主義」を発見すると「大聖堂」（一神教を発見すると建設できる）の効力が弱くなります。各都市につき3人の不幸な人に満足を与えることができたのに、その人数が2人に減ります。「神学」と「共産主義」を共に発見すると、それぞれの効力が互いに相殺されます。

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ "PlayStation" 専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の "PlayStation" にのみ対応しています。海外仕様の "PlayStation" では使用できません。●「解説書」および "PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご使用ください。

●このディスクを "PlayStation" 本体にセットする場合は、必ずレーベル面（タイトル等が印刷されている面）を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後 "PlayStation" 本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。

●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ（プロジェクション・テレビ）には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。また、プレイ中の画面を見ていてこのような症状が起きた場合は、すぐに中止し医師の診察を受けてください。



SLPS 01735